

# **Formalización e Integración de la Comunidad Deportiva Universitaria**

Alan Ramírez García y Bruno Barletti Salas

Pontificia UNIVERSIDAD CATÓLICA del Perú

## **RESUMEN**

El siguiente documento tiene como objetivo describir el prototipo de un módulo informático complementario e integrable a los servicios de portales Web y Campus Virtual de una universidad, incluyendo los requerimientos para su funcionamiento y despliegue, y considerando además su factibilidad y los beneficios inmediatos y a mediano/largo plazo de su implementación.

**Palabras claves:** Deportes, universidad, campus virtual, comunidad deportiva, red deportiva

## **ABSTRACT**

The following document aims to describe the prototype of a complementary and integrated software module to the Web portal services and Virtual Campus of a university, including the requirements for its operation and deployment, considering also its feasibility and benefits of immediate and medium / long term implementation

**Keywords:** Sports, university, virtual campus, community network, sports network

## **1. INTRODUCCIÓN**

Existe un consenso en la mayúscula importancia inherente a la práctica de deporte en general. La vida universitaria no es una excepción, y por el contrario constituye una de las etapas vitales en el desarrollo personal y social de los estudiantes y de la comunidad que éstos conforman, ya que coadyuva a una mejor calidad de vida y disminuye significativamente los riesgos en la salud [WHO2010]. De modo general, vale preguntarse, ¿qué cantidad de miembros de una Comunidad Universitaria practica algún deporte?, ¿con qué frecuencia?, ¿cómo se calcula la participación en las actividades deportivas de la Universidad?, ¿hay personas que aunque tengan la voluntad o motivación de participar no lo hacen?, ¿los programas deportivos evolucionan correctamente?, ¿son, por tanto, eficientes en su propósito final de mejorar la condición física de la comunidad y en su efecto intrínseco de elevar la calidad de vida?

La práctica de deportes debe ser una política firme de las universidades, y para ello se hace necesario contar con herramientas adecuadas, cuyas funciones sean englobadas en un módulo informático, en donde se almacene, procese y comparta la información entre los miembros de la Comunidad Deportiva Universitaria para la integración de éstos y la toma de decisiones acertadas en los ámbitos deportivos y de salud.

Este módulo dispondrá de información ordenada, actualizada y por disciplinas de los jugadores inscritos, ejecutar reservas en línea de recintos deportivos, así como detalles de torneos, eventos, competiciones, y resto de actividades que programen la Sección de Deportes de la Universidad, así como todas las Facultades y Especialidades de ésta.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1.1 GENERAL**

Reconocer e identificar los requerimientos necesarios en el diseño e implementación de un sistema de recolección de datos y difusión de información con el que se incentive la práctica de deportes en la comunidad universitaria.

### **2.1.2 ESPECÍFICOS**

- Generar una base de datos de deportistas de la universidad.
- Disponer de información sobre deportistas por especialidad, disciplinas, experiencias competitivas, records, premios obtenidos, etc.
- Mantener contacto con los deportistas que ya concluyeron sus estudios universitarios,
- Mejorar el contacto entre deportistas y entusiastas del deporte,
- Mejorar la cobertura de los eventos deportivos,
- Elaborar una estadística deportiva de la universidad, lo que ayudará posteriormente, a mediano y largo plazo, a realizar proyectos y mejoras en el área deportiva.
- Prevenir de recursos para la realización de estudios biométricos, potencia física, y de salud en general.
- Incrementar el entusiasmo, innovar y mejorar la práctica de deportes,

## **3. METODOLOGÍA**

Se hace necesario un análisis detallado de la situación actual de la actividad deportiva en la Universidad, así como de sus medios de comunicación, organización interna, etc. A efectos de realizar un desarrollo pragmático en la consecución de las mejoras pretendidas, en el que se aprovechen las nuevas herramientas tecnológicas, las que permiten potenciar la difusión y aumentar la interacción.

## **4. PROPUESTA**

Se propone evolucionar los portales de deportes hacia una módulo interactivo, a ser desarrollada por un equipo multidisciplinario y de trabajo colaborativo, en el cual se han que presentar condiciones adecuadas para promover el desarrollo, la innovación y el emprendimiento, tal como se plantea con el Sistema Organizacional E-quipu de la PUCP [ISM2011][GUE2011].

Esta herramienta contendrá información básica y útil, y constantemente actualizada a la moda de las redes sociales, sobre cada disciplina y deportista (como por ejemplo records logrados), conformando un registro abierto de participantes inscritos donde se coloque información de interés y datos complementarios y donde se realice el seguimiento de torneos que se desarrollen en ese momento y se brinde posibilidades de contactar con otros deportistas con similares intereses deportivos, permitiéndoles participar así no dispongan de equipo, de horarios flexibles o de algún recurso necesario para hacerlo.

A continuación se mencionan algunas de las mejoras planteadas en las secciones interactivas en el portal:

- Calendario competitivo  
Presentará las fechas programadas para las diversas actividades relacionadas con el deporte: torneos, partidos, reuniones de delegados, exámenes clínicos, entrenamientos, entre otros.
- Equipos

Un espacio donde se podrá ver toda la información referente a los equipos que participan en el campeonato, jugadores, delegados. Adicionalmente se presentará las estadísticas, tales como tabla de posiciones, goleadores, sanciones. Las estadísticas permitirán ver la evolución de los equipos a lo largo de las temporadas.

- **Bolsa Deportiva**  
Aplicando un concepto simplificado de la “Bolsa de Trabajo”, se propone un espacio donde jugadores libres, que estén interesados en participar en campeonatos u otras actividades, pero que por diversos motivos no tengan equipos puedan conseguirlo a través del contacto con otros jugadores y/o equipos disponibles, formalizando un “mercado” de deportistas para cada disciplina. De modo que, los equipos en busca de nuevos integrantes también puedan conseguirlo.
- **Ficha deportiva**  
Mediante un formulario sencillo uno ingresa al universo de practicantes de cierta disciplina deportiva. A lo largo de cada ciclo académico, se podrá ver el estado del atleta en cada disciplina. Es decir si está activo o inactivo. Adicionalmente en esta ficha se tendrá disponible toda la información histórica del atleta. Teniendo en cuenta los campos previstos para cada deporte. Participación en campeonatos, representaciones, premiaciones, etc. Esto permitirá ver la evolución del participante a lo largo de los años. Incluso se debería llevar un record de las condiciones físicas como peso, talla, medidas, desempeño en ciertas disciplinas, etc. y medir o monitorizar su progreso; constituyéndose, por tanto, posibilidades innumerables, que se puede extender a rutinas de entrenamiento, dietas alimenticias, etc.
- **Convocatorias**  
Se plantea la posibilidad de que miembros de la comunidad tengan libertad de compartir información diversa, referente a la disciplina, novedades, entrenamientos, artículos de interés y anuncios, que incluyan la compra/venta de equipos deportivos o artículos referentes (actualmente se sigue utilizando el tablero en el área de deportes que cumple su función con limitaciones).
- Adicionalmente, y no menos importante, se propone la reserva de espacios deportivos en línea a través del portal de Deportes o del Campus Virtual a través de un módulo de simple desarrollo y despliegue a elaborarse por los encargados de los sistemas informáticos de la Universidad.

Por otra parte, al ser esta información preciada, almacenada, actualizada y procesada adecuadamente, es posible obtener estadísticas que representen la situación actual de los Servicios Deportivos, la participación de miembros activos, el grado de integración entre ellos, la demanda de espacios deportivos, etc., y en consecuencia, mejoras en la experiencia deportiva de los participantes y en el generalizado incremento en la salubridad de la Comunidad Universitaria.

## **5. IMPACTOS PREVISTOS**

Como efectos inmediatos se puede mencionar la comodidad que representa realizar reservas en línea de los espacios deportivos, mayoritariamente éstas se hacen presencialmente en ventanas horarias reducidas.

Al aumentar el número de participantes inscritos en sus correspondientes disciplinas, a mediano plazo se dispondrá de una variedad de utilidades a la herramienta propuesta, como es disponer de información precisa de la cantidad real de deportistas practicantes en la Universidad, lo cual puede sentar una base en donde medir su progreso.

Un simple análisis lógico indica que inicialmente, en nuestra región, la disciplina en donde se verían los mayores resultados positivos sería el fútbol, debido a su popularidad y por ser el que engloba a la mayor cantidad de participantes. Sin embargo, es esperable aumentar la participación en las otras diversas disciplinas deportivas, lo que traería como consecuencia entusiasmo dentro de la Comunidad Deportiva de la universidad, para preparar campeonatos de mayor calidad y con mayor presencia de miembros de la comunidad, elevándose el nivel competitivo.

## **6. REFERENCIAS**

[WHO2010] WORLD HEALTH ORGANIZATION (2010). *Global recommendations on physical activity for health*. Ginebra, Suiza.

[ISM2011] ÍSMODES, Eduardo (2011). Por qué, para qué y cómo desarrollar la innovación en la PUCP. Documento de trabajo. Lima, Perú.

[GUE2011] GUERRA, Ronnie (2011). La influencia de la cultura en las organizaciones: aplicación a las universidades [diapositivas]. Lima, Perú.

### ***Autorización y Renuncia***

*Los autores autorizan a LACCEI para publicar el escrito en las memorias de la conferencia. LACCEI o los editores no son responsables ni por el contenido ni por las implicaciones de lo que esta expresado en el escrito.*